

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A. F. (2012). *Mathematics Adventure Games berbasis role playing game (RPG) sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika kelas VI SD Negeri Jetis 1. 2.* (Skripsi). Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Anisa, Y. A. (2012). *Skripsi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran TIK.* (Skripsi), Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ariefin, D. (2011). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Modifikasi.* (Skripsi), Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik ( Edisi revisi 2010 ).* Yogyakarta : Rineka Cipta
- Apperley, T. H. (2006). "Genre and game studies : Toward a Critical Approach to Video Game Genres". *Journal of Simulation & Gaming* 37 (1): 6–23.
- Batson, L & Feinberg,. S. (2006) *Game Design that Encance Motivation and Learning for Teenagers. Journal of Illinois Institute of Technology Electronic. Journal for the Integration of Technology in Education, Vol.5.* [Online] Tersedia: Diakses dari <http://ejite.isu.edu/Volume5/Batson.pdf>.
- Beny. (2010). *Pengembangan Software Game Menggunakan RPG Maker VX.* USU Institutional Repository. [Online]. Diakses dari <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/20019>
- Cenzon, M. (2012). 10 *Dangers Of Video Gaming Addiction.* [Online]. Diakses dari <http://www.symptomfind.com/health/video-game-addiction/>.
- Cenzon, M. (2012). 10 *Possitive Effect Of Video Game.* [Online]. Diakses dari <http://www.symptomfind.com/health/positive-effects-of-video-games/>.

Dwiperdana. (2012, Februari 29). *Agate Studio*. Diambil kembali dari Agate Studio: [Forum online]. Diakses dari <http://agatestudio.com/blog/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/>.

*Federation of American Scientists*. (2006). *Summit on educational games: Harnessing the power of video games for learning*. [Online]. Diakses dari [http://www.fas.org/programs/ltp/policy\\_and\\_publications/summit/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf](http://www.fas.org/programs/ltp/policy_and_publications/summit/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf)

Fritts, J. (2014). *Computer & Video Game Genres*. [Online]. Diakses dari [http://cs.slu.edu/~fritts/CSCI130\\_F13/schedule/csci130\\_game\\_genres.pdf](http://cs.slu.edu/~fritts/CSCI130_F13/schedule/csci130_game_genres.pdf).

Furchan, A. (2007). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. (Edisi Revisi 2007). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: *The newest media violence hazard*. In D.A. Gentile (Ed.), *Media violence and children*. Westport, CT: Praeger Publishing.

Haryanto, S. (2012). *Pengertian Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari: <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>

Hector, F. (2013). *Thesis (S1) Universitas Negeri Yogyakarta*. [Online]. Diakses dari: <http://eprints.uny.ac.id/9930/>

Ilmi, M. (2009). *Rancang Bangun Game Adventure*. Malang, Jawa Timur, Indonesia. [Online] Diakses dari <http://lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/fullchapter/04550020.pdf>

Joyce, B. R., & Weil, M. (2000). *Role Playing; Studying Social Behavior and Values*. In *Models of Teaching*. Allyn and Bacon.

Kelly, H. (2005). *Harnessing the Power of Games for Learning*. *National Summit on Educational Games* (hal. 20). Washington, D.C: Federation of American Scientists.

Kelly et al (2005). *Harnesing the power of video games for learning. Summit On Educational Games. A Literature Review of Gaming in Education*

- Kriz, W. C. (2003). *Creating effective learning environments and learning organizations through gaming simulation design*. *Simulation & Gaming*, 34, 495–511. doi:10.1177/1046878103258201
- McClarty, K. L., Orr, A., Frey, P. M., Dolan, R. P., Vassileva, Victoria, et al. (2012). *A Literature Review of Gaming in Education*. Pearson.
- (MISI), M. I. (2012). *Apa Itu Edu-Games*. [Online]. Diambil dari <http://www.edugames.com/index.php?Ref=news>
- Munir. (2012). *Multimedia – Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, F. F. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. (Skripsi), Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nugroho, D. C. (2012). *Perancangan Game Penguins Struggle Menggunakan Adobe Flash*. (Skripsi), STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Oktaviana, M. A. (2014). *Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. (Skripsi), Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning* (1 ed.). Two Penn Plaza, New York, NY 10121: McGraw Hill.
- Purwasmita, M. (2012, Maret 08). Bahan Revisi Buku Media Pembelajaran PLSx. Bandung, Jawa Barat, Indonesia. [Online]. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_SEKOLAH/194704171973032-MULIATI-PURWASASMITA/Bahan\\_Revisi\\_Buku\\_Media\\_Pembelajaran\\_PLSx.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/194704171973032-MULIATI-PURWASASMITA/Bahan_Revisi_Buku_Media_Pembelajaran_PLSx.pdf).

- Rangkuti, M. A. (2012). *Penerapan Metode CIRC Cooperative Integrated Reading And Composition Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan SOJ*. (Skripsi), Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ruben, B. (1999). *Simulations, Games and Experience Based Learning: The Quest for a New Paradigm for Teaching and Learning*. *Simulation & Gaming*, 30(4), 498–505. doi:10.1177/104687819903000409
- Simpson, E. & Clem., F. A. (2008). *Video Games in The Middle School Classroom*. *The Journal of Associattion for Middle Level Education*. [Online]. Diakses dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ788303.pdf>.
- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering* (Rekayasa Perangkat Lunak). Edisi-6. Jakarta: Erlangga.
- Sternberg, R. J. (1988). *The psychologist's companion: A guide to scientific writing for students and researchers*. Leichester: Cambridge University Press.
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Supriyanto. (2013). *BSE Jaringan Dasar untuk kelas X SMK*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wandah. (2010). *Dasar Pemograman Flash Game*. Yogyakarta : Andi.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online] Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.

Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online] Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/23/media-pembelajaran-dalam-aspek-rekayasa-perangkat-lunak/>.